REVISTA ECOPÓS | ISSN 2175-8689 | TRANSFORMAÇÕES DO VISUAL E DO VISÍVEL | V. 17 | N. 2 | 2014 | PERSPECTIVAS

Montagem espacial e potencialidades do audiovisual locativo no cenário urbano

Spatial montage and the potential of locative audiovisual in urban scenes

Tiago R. C. Lopes
Doutor em Ciências da Comunicação, professor da UNISINOS.
E-mail: tricciardi@unisinos.br.

Sonia Montaño
Doutora em Ciências da Comunicação, professora e pesquisadora da UNISINOS.
E-mail: soniam@unisinos.br.

Suzana Kilpp
Doutora em Ciências da Comunicação, professora e pesquisadora da UNISINOS e do CNPq.
E-mail: sukilp@unisinos.br.

SUBMETIDO EM: 14/03/2014
ACEITO EM: 14/06/2014

PERSPECTIVAS

RESUMO

O artigo aborda a complexificação da cena audiovisual contemporânea, tendo como foco a análise de operações de montagem espacial entre diferentes tipos de mídias no espaço urbano. Inicialmente, é apresentado um apanhado geral das técnicas de montagem espacial em diferentes mídias. Em seguida, é analisada uma experiência de audiovisual locativo – o Street Museum of London – a partir da metodologia das molduras. Este procedimento permitiu intuir a produção de sentidos praticada na experiência com o Street Museum of London, que cria territórios de experiência e significação e reinventa espacialidades e temporalidades audiovisuais.
PALAVRAS-CHAVE: Audiovisualidades; Montagem espacial; Audiovisual locativo.

ABSTRACT

The article discusses the complexity of contemporary audiovisual scene, focusing on the analysis of spatial montage operations between different types of media in urban space. Initially, we present an overview of techniques for spatial montage in different media. Then we analyze the experience of a locative audiovisual – the Street Museum of London – using the methodology of the frames. This procedure allowed us to intuit the meaning production practiced on experience with the Street Museum of London, establishing territories of experience and meaning and reinvents audiovisual spatialities and temporalities.
KEYWORDS: Audiovisualities; Spatial montage; Locative audiovisual.

INTRODUÇÃO

Qual é hoje a tela do audiovisual: a das salas de cinema, a da TV, a dos mobiles, a parede dos edifícios, a camiseta, o corpo desnudo? Multiplicaram-se os suportes, cada um com sua tela. Mas também as telas dentro das telas vêm se multiplicando, telas que disputam entre si o espaço de cada telinha e de cada telão. À montagem temporal – inaugurada, talvez, pelo cinema – contrapõe-se outra vez à montagem no espaço que lhe precedeu. Presente nos afrescos antigos ou nas modernas histórias em quadrinhos, a montagem espacial retorna vigorosamente nos computadores quando o usuário nativo abre inúmeras janelas dentro das quais realiza simultaneamente várias coisas, inclusive assistir vídeos. Essa espacialização se estende à cultura e à ciência, acostumada a perspectivas historicizantes (montagem temporal) e que agora privilegia geolocalizações políticas (montagem espacial), perspectivas que têm mais a ver com os atuais modos de viver: nossa existência se desenrola hoje menos no tempo de nossas vidas – mais ou menos longas – do que se desenrola na experiência de um mundo extensamente tramado em redes e conexões que ficam mais ou menos distantes do lugar físico de onde emitimos ou recebemos um sinal.

O tempo da narrativa se distribui no espaço da tela que, por sua vez, se estende e diversifica sua natureza principalmente na experiência de mídias locativas, que reúne usuários, *softwares* e espaço público alterando o que entendemos por audiovisual e incidindo sobre os processos midiáticos que ele engendra. Tal complexificação da cena contemporânea demanda análises interpretativas mais complexas. Estas relações apontam para uma perspectiva tecnocultural das mídias locativas que estamos adotando nesta reflexão e que pode ser pensada também a partir do conceito de *meio* de McLuhan (1990). Para o autor, todo meio cria um ambiente multissensorial que transforma os meios anteriores, as instituições e toda a experiência cultural, inclusive a própria visão do humano.

Nessa perspectiva, o artigo aborda a multiplicação e divisão de telas nas quais se assiste (ou experimenta) o audiovisual contemporâneo e analisa pontualmente uma experiência de audiovisual locativo – o *Street Museum of London* – a partir de uma metodologia que também se complexifica exploratoriamente: a metodologia das molduras[1]. Esse procedimento permitiu intuir a produção de sentidos praticada nas formas audiovisuais contemporâneas, que cria territórios de experiência e significação e reinventa espacialidades e temporalidades audiovisuais.

1. A MONTAGEM NAS TELAS

Comparada por Benjamin (1987) à legendagem da fotografia na revista ilustrada e definida por Eisenstein (1990) como qualidade que está também fora do audiovisual propriamente dito, sendo antes uma qualidade da vida, a *montagem* continua sendo um elemento chave na composição audiovisual. Em nossa cultura visual, duas formas de montagem estabelecem os polos de uma antiga disputa. O primeiro deles pende para o lado da *montagem temporal*, enquanto que o segundo para o lado da *monta-*

1 A metodologia das molduras, proposta por Kilpp (2010), implica inicialmente em três eixos conceituais, a saber: molduras, ethicidades e imaginários. Os eixos são atravessados pelos quatro conceitos basilares da obra de Bergson (1999), que são a intuição, o élan vital, a duração e a memória, e pelos conceitos de imagicidade e cinematismo propostos por Eisenstein (1990), escopo a partir do qual a metodologia visa a autenticar as audiovisualidades atualizadas em cada mídia e que, entretanto, permanecem em devir. Em sua processualidade, parte da dissecação de molduras discretas que são próprias de cada mídia, que é quando se dão a ver as montagens, os enquadramentos e os efeitos de sentido. Nas molduras autenticadas, percebem-se os quadros e territórios de experiência e significação de construtos midiáticos (as ethicidades), cujo sentido último é agenciado por conta dos imaginários minimamente compartilhados entre todos os partícipes de processos comunicacionais. No imbricamento desses agenciamentos tecnoculturais, encontram-se, contagiam-se reciprocamente e atravessam-se ambientes midiáticos e ambiências socioculturais que os produzem.

gem espacial.

A primeira, a montagem temporal, é a justaposição em sequência de fragmentos imagéticos de modo que o resultado é um fluxo no qual imagens substituem-se umas às outras incessantemente. Esse tipo de montagem é, de longe, aquele que recebeu mais atenção por parte dos estudos de cinema.

Entretanto, neste texto interessa mais observar a segunda, que faz referência aos procedimentos de montagem espacial, cuja preocupação é com a justaposição dos elementos imagéticos no interior mesmo dos quadros, panoramas ou planos, seja através da composição, sobreposição, fusão ou incrustação (dentre outras).

Os suportes em que as artes narrativas visuais se desenvolveram ao longo do último século, em especial no cinema, privilegiaram o paradigma da imagem em fluxo na vertical, que ocupa todo o quadro, em detrimento de arranjos com imagens justapostas no mesmo quadro, em fluxos paralelos, o que implica constatar a prevalência da montagem temporal.

Mesmo assim, a montagem espacial não desapareceu por completo ao longo do século XX. No cinema e, sobretudo, nos quadrinhos e nas chamadas artes do vídeo, encontramos vários momentos em que seu uso foi praticado na experimentação de certos arranjos. Como exemplo, poderíamos evocar a célebre cena de *A vida de um bombeiro americano* (Porter, 1903), na qual vemos, sobre a cabeça de um homem que dorme em seu posto de trabalho, a imagem de seus sonhos. Em *Um homem com uma câmera* (Vertov, 1929) e em *Roteiro do filme Paixão* (Godard, 1982), várias cenas apresentam dois ou mais planos sobrepostos por meio de técnicas de fusão; ainda, vários filmes mostram cenas em que a tela apresenta-se dividida em duas ou mais, um recurso exaustivamente utilizado quando dois personagens, distantes um do outro, conversam ao telefone, ocupando, cada um, uma das subtelas, como no filme *Suspense* (Smalley; Weber, 1913), o pioneiro a usar este recurso.

Outras experiências de montagem espacial no cinema exploraram o uso de projeções simultâneas para criação de efeitos estéticos. É importante destacar, no entanto, que o emprego de várias projeções de imagens em movimento não foi uma operação inaugurada pelos artistas do vídeo. Um marco importante no uso de projeções múltiplas é encontrado, ainda na década de 1920, no filme *Napoleão* (Gance, 1927), que ganhou destaque por utilizar diversas técnicas consideradas inovadoras para a época (como o emprego de câmera na mão e de planos subaquáticos). Nas exibições desse filme foram utilizadas três projeções simultâneas, dispostas uma ao lado da outra, sendo que cada uma delas apresentava uma tomada distinta das outras duas, dando origem ao primeiro panorama de três telas da história do cinema ao mesmo tempo em que evocava as pinturas trípticas ensaiadas na Idade Média.

O auge da exploração do recurso de múltiplas telas em ambientes expositivos ocorreu durante as décadas de sessenta e setenta do século XX, sobretudo entre artistas de vanguarda residentes nos Estados Unidos e na Europa. Por exemplo, na exposição multimídia Expo 67, ocorrida em 1967 na República Checa, artistas de vários países apresentaram instalações artísticas que exploravam o uso de múltiplas projeções. Apenas para ilustrar, citamos duas: em *Diapolyeran*, de Emil Radok, a instalação ocorreu em um grande espaço composto por 112 cubos, no interior de cada um dos quais havia um projetor de s*lides* com capacidade para projetar até 160 imagens diferentes.

Através de técnicas de automação, as paredes dos cubos se transformavam em imensos panoramas mutantes, que exibiam imagens que tão logo se formavam já se desfaziam em composições abstratas; em outra obra, *In the Labyrinth*, de Roman Kroitor, a instalação ocorreu em duas salas de exibição: uma com seis projeções simultâneas e outra que apresentava o formato de um teatro em que o público ficava em galerias laterais e assistia a duas projeções, numa das quais se via o fundo da sala, enquanto que na outra se apontava para o chão.[2]

2. ENTRE TÉCNICAS DE INCRUSTAÇÃO E JANELAS SIMULTÂNEAS

Após a Segunda Guerra, o registro e edição das imagens deixam pouco a pouco de serem feitos sobre película para se tornarem eletrônicos. Nesta mudança introduziu-se uma nova técnica: a incrustação[3]. Bons exemplos de técnicas de incrustação são encontrados nos programas de telejornalismo em que, frequentemente, vemos imagens sendo exibidas atrás do apresentador, que mudam conforme ele narra uma reportagem. Ainda que os dois espaços, o do apresentador e o da imagem projetada atrás dele, estejam de certa forma conectados semanticamente – afinal de contas, espera-se uma sintonia entre o conteúdo de sua fala e o que é mostrado nas imagens –, visualmente são espaços incompatíveis, visto que não compartilham a mesma escala e nem a mesma perspectiva ótica: diferente das técnicas de montagem cinematográficas, nas quais se evidencia uma intenção de ocultamento do processo técnico tendo em vista a construção de espaços narrativos coerentes, a mídia eletrônica, neste caso o telejornalismo televisivo, apresenta composições em que os espaços coexistentes no panorama se mostram claramente diferentes uns dos outros.

Essa estética entre-imagens (Bellour, 1997) parece se intensificar ainda mais com o avanço da tecnologia em direção à digitalização de conteúdos e operações empregadas nos modos de produção de imagens técnicas, sobretudo nas duas últimas décadas. A evolução da informática em relação aos formatos de imagens (JPG, MPG, MOV, AVI etc.) que permitem, dentre outras coisas, a adição de *links*, fez com que os desenvolvedores passassem a pensar a produção de conteúdo audiovisual em termos modulares. Esse avanço trazido pelas tecnologias informacionais conduz também a uma reformulação conceitual da maneira como compreendemos a produção de imagens técnicas nas mídias digitais.

Na cultura dos meios computacionais, a montagem temporal deixa de ser dominante, como foi ao longo de todo o século XX, dando espaço à montagem espacial, que vem se tornando habitual no novo meio. As páginas *web,* de modo geral, nos dão um bom exemplo disso na justaposição de textos, imagens e vídeos em uma mesma interface, da mesma maneira que as formas de representação imagéticas dominantes na cultura de nosso tempo assumem cada vez mais a forma de uma composição modular, que, segundo Manovich, em termos estruturais é mais próxima a um programa informático do que à tradicional imagem sequenciada de qualquer vídeo.

A montagem espacial presente nas interfaces de produtos digitais corresponde a uma estética que surge como um efeito das práticas contemporâneas de trabalho, em que constantemente somos impelidos a realizar múltiplas tarefas em simultaneidade. Não raro, a interface do computador em que estamos trabalhando se mostra abarrotada

2 Para outros exemplos de experiências com projeções múltiplas ver Weibel (2005).
3 Também conhecida como chroma key, essa técnica se caracteriza pela incrustação de partes de uma imagem sobre a outra através da anulação de uma cor, geralmente azul ou verde.

de janelas de diferentes programas que estão rodando ao mesmo tempo, umas sobrepondo-se às outras. Esse modo multitarefa – que é familiar àqueles que estão acostumados à realização de atividades em computadores – demanda, em contrapartida, um modelo cognitivo que dê conta de fluir por diferentes estados de atenção e entre vários processos mentais voltados à resolução de problemas e ao gerenciamento de atividades simultâneas.

Dado esse cenário, a compreensão dos meios audiovisuais hoje demanda um olhar muito mais voltado às funções que estes ocupam em sua relação com os outros do que encontrar uma especificidade de qualquer um deles isoladamente do contexto em que são produzidos e consumidos. Afinal de contas, conforme descreve Manovich:

> La imagen cinematográfica, que empezó disponiendo de una sala a oscuras para ella sola y fue la ilusión y el aparato terapéutico del siglo XX por excelencia, se ha visto reducida a una pequeña ventana en la pantalla del ordenador, a un flujo entre muchos otros que nos llegan por la red, a un archivo entre los otros muchos que guardamos en nuestro disco duro (Manovich, 2006, p. 276).

A estética dos audiovisuais de mídias computacionais precisa ser subscrita aos modos de produzir sentido ao veiculado por cada uma dessas mídias, pois, conforme Manovich, “La ilusión se queda subordinada a la acción, la profundidad a la superficie, y la ventana abierta a un universo imaginario queda subordinada a un panel de control” (Manovich, 2006, p. 276).

Assim, por exemplo, ao analisar a obra de net art intitulada *My boyfriend went from war!* (Lialina, 1996) Manovich destaca o potencial expressivo que surge das combinações entre as imagens que se mostram todas ao mesmo tempo no espaço da tela do computador. O autor percebe nessa obra uma nova dimensão das técnicas já exploradas pelo cinema, baseada não na substituição de planos, mas na adição e coexistência destes no mesmo panorama.

Para o autor, por meio da montagem espacial, o tempo se “espacializa” e se distribui pela superfície da tela, gerando uma coalescência espaço-temporal que pode ser comparada ao processo de acumulação e retenção de imagens na memória.

> En el montaje espacial no necesita olvidarse nada, y nada se borra. Igual que usamos los ordenadores para acumular textos, mensajes, notas y datos sin fin, e igual que una persona, a lo largo de su vida, acumula cada vez más recuerdos y el pasado adquiere poco a poco más peso que el futuro, el montaje espacial puede acumular hechos e imágenes a medida que avanza la historia. A diferencia de la pantalla del cine, que funciona básicamente como un registro de la percepción, en este caso la pantalla del ordenador funciona como registro de la memoria. (Manovich, 2006, p. 402)

Em comparação com o cinema, seria como se o espectador pudesse ver, de uma só vez, todos os planos que compõem um filme. Em decorrência, nos depararíamos com uma forma de expressão em que a dimensão diacrônica, isto é, a passagem linear do tempo, não é privilegiada em relação à dimensão sincrônica, em que vários fluxos são mostrados em paralelo. Dessa maneira, a imagem digital deixaria de pertencer a uma subcategoria da cultura audiovisual e passaria a integrar uma nova cultura “audiovisuoespacial”, na qual se adicionaria a dimensão do espaço às dimensões visuais e sonoras já consagradas.

3. O AUDIOVISUAL NO ESPAÇO URBANO

À medida que aumentam e se diversificam as ferramentas para produção e veiculação de imagens presenciamos também uma nova fase da cultura visual em que, cada vez mais, o espaço físico e o virtual se mostram conectados, dando origem a estéticas híbridas nas quais diferentes formas de montagem espacial são evidenciadas.

Tais conexões ocorrem, por exemplo, nas projeções de imagens ampliadas que são feitas sobre fachadas de edifícios, conhecidas também como *building projections*. Ainda, intervenções urbanas como as realizadas pelo grupo de artistas Graffiti Research Lab[4], que geram grafites tecnologizados (Silveira, 2007) sobre fachadas de prédios com o uso de projetores e canetas *laser*, oferecem exemplos de como as imagens audiovisuais transformam o mobiliário urbano em enormes superfícies de enunciação imagética. Num outro extremo encontramos as máquinas que se acoplam ao corpo e criam interfaces vestíveis, como o protótipo *Sixth Sense*, desenvolvido por Pranav Mistry, que permite projetar imagens sobre qualquer superfície, dispensando o uso de telas convencionais para realizar tarefas como digitar mensagens de texto, acessar o e-mail, desenhar, escrever, fazer chamadas de telefone, fotografar etc.

Ainda, com a expansão dos usos oferecidos por mídias móveis e portáteis, observamos uma intensificação dos processos de associação de conteúdos informacionais *on-line* aos *off-line* (os dos espaços urbanos, por exemplo). Aplicativos para telefone celular, como o *Layar* e o *Wikitude*, por exemplo, permitem e estimulam a articulação entre tecnologias de realidade aumentada e geolocalização em dispositivos móveis, oferecendo ao usuário a possibilidade de mostrar, visualmente, uma variedade impressionante de dados infográficos geolocalizados nas proximidades do lugar em que o usuário desses aplicativos está situado, usuário esse que pode criar imagens inusitadas ao fundir imagens de arquivo a imagens capturadas no momento de seu contato com a superfície urbana do tempo presente.

Em conjunto, os exemplos citados referendam a cultura audiovisuoespacial de Manovich que emerge dos diferentes usos e apropriações das ferramentas hoje disponíveis para a produção de imagens, a partir do que se instauram estéticas híbridas e múltiplas espacialidades em telas ou interfaces inaugurais, sem referência anterior nas mídias, fenômeno que demanda outros modos de se pensar as imagens técnicas contemporâneas em sua articulação com a materialidade e a territorialidade de espaços físicos e geográficos.

Nesse contexto encontramos nos "audiovisuais locativos" (Lopes, 2012) – projetos que combinam funções de geolocalização e de multimídia para a produção de experiências audiovisuais – um campo fértil para analisarmos os efeitos e as consequências das práticas sociais vinculadas à utilização de mídias móveis na produção e consumo de imagens técnicas.

Aplicações para dispositivos móveis como o filme de GPS N*ine Lives* (2008), de Scott Hessels, e o aplicativo para celular *Walking Cinema: Murder on Beacon Hill* (2009), desenvolvido pela companhia norte-americana Untravel Media[5], ilustram o potencial das mídias móveis para criação de experiências estéticas que conectam imagens técnicas computacionais ao território das cidades. Nesses projetos, a experiência audio-

4 Disponível em: <http://graffitiresearchlab.com/>. Acesso em 06 de junho de 2012.
5 Disponível em: <http://www.untravelmedia.com>. Acesso em 06 de junho de 2012.

visual se realiza a partir de pequenos trechos de conteúdo (fotos, áudios, vídeos etc.) que se encontram virtualmente espalhados pelo espaço territorial e que são acessados através de dispositivos computacionais móveis. Quando o usuário se encontra fisicamente situado em determinados lugares da cidade, o sistema libera um conteúdo (um trecho de vídeo, por exemplo) para ser acessado.

Como abordar essas experiências audiovisuais complexas em que o sujeito é produtor-receptor ou ator-espectador, nas quais os fragmentos dentro da tela se incrustam na cena urbana fora da tela, e vice-versa? É uma questão que desafia a epistemologia e as metodologias de pesquisa do audiovisual, que se torna, assim, produto in process inapreensível.

Ensaiamos aqui uma alternativa de abordagem quando insinuamos um sentido para o audiovisual locativo *Street Museum of London* na perspectiva da metodologia das molduras.

4. *STREET MUSEUM OF LONDON:* O ESPAÇO URBANO COMO ETHICIDADE E MOLDURA

O *Street Museum of London* (SML) parte de um aplicativo para dispositivos móveis que permite produzir um audiovisual de montagem espacial que funde espaços virtuais e físicos, mesclando, através de técnicas de realidade aumentada, imagens fotográficas da Londres de antigamente com imagens atuais da cidade. A experiência consiste em assistir a uma montagem *off-line* de imagens de arquivo com imagens do espaço urbano onde está situado o usuário no momento da demanda do aplicativo. O aplicativo é gratuito e foi desenvolvido pela agência Brothers and Sisters. Faz uso de técnicas de *geotagging* para guiar os usuários através de um *tour* por Londres, e oferece aos mesmos, por intermédio da tela de seus telefones celulares, o acesso a várias imagens de arquivo, históricas, da cidade, que emergem na tela quando acionadas.

O aplicativo reconhece a localização do usuário na Londres atual e lhe mostra um mapa no qual se indica sua posição e se aponta os locais físicos onde ele pode acessar imagens da Londres do passado. Quando o usuário toca em uma das *geotags*, uma pequena janela se abre informando a localização e também a data e o autor da imagem de arquivo. Posteriormente se oferece a alternativa de remover o texto da imagem e ampliá-la na tela como é hábito nas interfaces de vários *tablets* e *smartphones*. Quando o usuário situa-se fisicamente exatamente no local historicamente documentado visualmente, ele pode clicar em "3D View" e o aplicativo mais uma vez reconhece a sua localização e dispõe, na tela, uma imagem de arquivo que, na experiência *off-line* do usuário, sobrepõe-se à imagem por ele vista na atualidade de sua experiência – "aumentando a realidade atual" de sua vista do espaço urbano –, que se situa, assim, simultaneamente, em temporalidades históricas diferentes. Ou seja, torna-se virtualmente possível experimentar uma vista geolocalizada também no tempo histórico.

Mas essa experiência só se efetiva quando se tem um usuário localizado em um ambiente físico específico (o de certo prédio de certa via de Londres, neste caso), um ambiente técnico específico (o de um celular, neste caso) e uma série de dispositivos, em que uns atravessam os outros reciprocamente: o celular, com suas multifuncionalidades, que direciona o usuário para uma geolocalização; o *software* do museu, que, quando o usuário dirige sua atenção para uma imagem atual, aciona outra, de arquivo, e que opera, com o celular, uma montagem espacial dessas duas imagens; os

prédios ou as ruas, com seu movimento, seus sons, sua temperatura, seus cheiros, que instauram a partir das relações entre as duas imagens um compósito que, em última análise, moldura a experiência estética do usuário.

Essa moldura – evocando imaginários que são minimamente compartilhados pelos usuários por serem comuns a diversos campos da experiência humana – enquadra a experiência e lhe confere determinados sentidos, totalmente diversos dos que lhe seriam ofertados caso um dos dispositivos deixasse de funcionar ou não estivesse presente na experiência, ou, ainda, se fosse outro dispositivo.

Se a sala escura constitui e moldura a imagem cinematográfica, se o ambiente doméstico constitui e moldura a imagem televisiva, e se a interface da tela do dispositivo com acesso à internet (computador, *tablet,* telefone celular etc.) constitui e moldura a imagem web – independente do ambiente onde ela é assistida –, a moldura do audiovisual locativo é a rua.

Como lembra Beiguelman, o fundamento da cultura da mobilidade é aristotélico:

> Para Aristóteles, o homem é um ser político, portanto seu lugar é a polis, a cidade, a rua, e não sentado atrás de um computador, em um escritório. Acho que todas as inovações industriais propostas no campo dos produtos e dispositivos móveis, tem respondido a essa demanda. O que vem acontecendo hoje é uma resposta muito clara àquilo que chamamos de sabedoria das massas (the wisdom of the crowds). [...] É a essa demanda que as tecnologias de Realidade Aumentada vêm tentando responder, a partir da criação de interfaces que permitem a navegação além-tela e com múltiplos usos do corpo humano (Beiguelman, 2012, p. 62).

Ao mesmo tempo em que o espaço da rua é reinventado na contemporaneidade conectada, a contemporaneidade ela mesma é reinventada nas novas telas que se engendram entre a rua, o usuário e as telas dos dispositivos. Basta observar expressões políticas como os *flashmobs* ou a chamada "primavera árabe" e os movimentos de estudantes de 2011-12 em toda Europa, ou a experiência estética inaugurada pelo audiovisual locativo. No caso do audiovisual locativo SML, o sentido de rua é enunciado em diversas molduras, desde o título da experiência: *Street Museum of London,* ou seja, Museu de Rua de Londres.

Aproximações entre a arte e a rua já tinham sido feitas por diversos movimentos artísticos e pelo cinema. Para Benjamin (1987), o cinema já permitia compreender uma forma de narrativa no tempo em que os eventos não necessariamente se sucedem; por conta dos choques morais e técnicos produzidos pelas imagens montadas, o cinema corresponderia a uma das necessidades decisivas da modernidade, qual seja a de viver saltando entre um tempo e outro. Essa abrupta descontinuidade, naturalizada pelas montagens cinematográficas, foi entendida muitas vezes como caótica, e conotou as metrópoles como espaços de "choques", visão que, ao modo de cada um, foi sinalizada por diversos movimentos artísticos, como o dadaísmo, o futurismo e o surrealismo.

No caso específico das ruas de Londres, que molduram a experiência audiovisual em questão, evocam-se imaginários que vão desde a literatura de Conan Doyle e sua personagem Scherlock Holmes, ou os da filmografia de suspense de Alfred Hitchcock, até os de artistas mais contemporâneos como o grafiteiro de rua e cineasta britânico Banksy, cuja arte satiriza convenções sociais e políticas da sociedade britânica aprovei-

tando ruas, muros, postes de luz, manchas existentes no chão ou nas paredes para realizar suas intervenções performáticas no ambiente.

Trata-se da rua como lugar do crime e de sua solução, como lugar da trama e do drama, como lugar da revolta, da sátira e da transgressão; da rua já não tanto como lugar da passagem e mais como o lugar onde tudo acontece; da rua como lugar do público, do que é de todos e não é de ninguém; daquilo ou daquele que se esvai ou que desaparece da vista ao dobrarmos a próxima esquina, provocando-nos a segui-lo; da rua como território de experiência e significação de montagens espaciais feitas pelo próprio usuário, que se institui assim, enunciativamente*, flâneur,* arqueólogo, detetive e narrador.

A análise do SML inclui mais uma moldura: o Museu de Londres, que documenta a história da capital britânica desde tempos remotos até o presente. Ele trata principalmente da história social de Londres e dos seus habitantes, o que inclui principalmente as ruas da cidade. A rua então, no SML e no audiovisual locativo em geral, é um lugar tenso de sentidos que alberga múltiplas temporalidades. No caso analisado, as coleções de fotos saem dos arquivos do Museu de Londres e emergem na tela de um telefone celular. Quando acionadas pelo usuário geolocalizado no ponto antes fotografado, elas dialogam com as imagens desse mesmo local de 50 ou 100 anos depois, mediadas pelo telefone celular do usuário transeunte, e mediadas também, é óbvio, por um *software* que torna possível essa junção ou fusão de imagens (sincrônicas e anacrônicas).

Figura 1: Fotograma de vídeo demonstrativo do SML.

Fonte: Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=qSfATEZiUYo>. Acesso em 06 de junho de 2012.

Como vemos na *Figura 1*, é possível mesclar imagens de passantes do século 21 (coloridas) com as de passantes do século 18 (em preto e branco) que lustram seus sapatos nas proximidades do metrô. A definição de cores, a copresença de meios de transporte e da moda na mesma imagem são elementos que permitem que o usuário experimente (esteticamente!) construções imagéticas de duas épocas distintas.

É uma imagem em que algumas imagens-lembrança silenciam e congelam, enquanto outras são acionadas pelo movimento do usuário, pelo jogo de cores e elementos de cena tornados coalescentes. Essa multissensorialidade convocada do usuário e esse *software* que conjuga imagens temporalmente incompatíveis levam a que problema-

tizemos o sujeito da imagem, ainda que o sujeito da experiência seja sempre o usuário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos estudos feitos até o momento, sobre o fenômeno aqui discutido, tendemos a pensar que nas experiências audiovisuais encetadas por mídias locativas há uma predisposição à associar a geolocalização de um sujeito qualquer como alternativa para se rememorar mundos passados e fazer ressurgir fantasmagoricamente imagens desses tempos no tempo presente.

No caso do aplicativo para dispositivos móveis, o SML em questão, há enunciações inaugurais não só sobre a imagem híbrida e complexa engendrada no curso da experiência, mas também sobre esse usuário inaugural, geolocalizado e munido de um dispositivo móvel e de um *software* que conecta imagens sincrônicas e anacrônicas de um espaço social qualquer, desde que haja imagens-lembrança sobre ele.

A nosso ver, e assim, o usuário do aplicativo do Museu [de rua] de Londres desenterra imagens de tempos que "passaram" e as mistura com as do presente que "fotografa", tornando-as contemporâneas[6]. É quase impossível não lembrar aqui o que dizia Benjamin sobre as cidades e tais visualidades:

> Sintomas de ruínas. Construções imensas, pelágicas, uma sobre a outra. Apartamentos, quartos, templos, galerias, escadas, becos sem saída, belvederes, postes de luz, fontes, estátuas [...]. Bem no alto, uma coluna estala e suas duas extremidades se deslocam. Nada ainda desabou. Não consigo encontrar a saída [...]. Morarei para todo o sempre numa construção que vai desabar, uma construção afetada por uma doença secreta. (Benjamin, 2006, p. 43).

Há, no audiovisual locativo que atualiza imagens memoriais do Museu (de rua) de Londres, enunciações sobre um espaço arqueológico dinâmico, com capacidade de evocar os mortos e reunir, virtualmente, temporalidades diversas como as que o colecionador e o catador de sucata sabem como (ou pretendem) justificar.

Os imaginários ficcionais, que antes apontavam viagens em máquinas que nos transportariam para outros tempos históricos, encontram, agora, alternativas exequíveis em dispositivos que trazem todos os tempos e os tornam (nossos) contemporâneos. O tempo está ali, latejante, disposto a ser distribuído no espaço, sempre disposto a novas montagens. O tempo dos espaços da cidade já nos é oferecido à experiência como um tempo coalescente de todos os tempos, via uma grande montagem espacial em telas que atravessam o tempo, telas virtuais, autorizadas ao usuário sempre que ele estiver munido de um dispositivo conectado, tornando-se assim capaz de conectar todos os tempos com um *software.*

O audiovisual locativo em questão aponta para uma experiência de tempos espacializados coalescentes numa grande rede conectada no aqui e agora do usuário em seu *flaneurie* pelo espaço urbano, sem o quê a experiência audiovisual não se realiza, e que, porém, para realizar-se, requer que existam várias telas, algumas apenas virtuais ou apenas imaginárias.

Ela (a experiência) é própria da tecnocultura que se atualiza como dispositivo (het-

6 No sentido proposto por Agamben (2009).

erotópico e heterocrônico, como propôs Foucault) a cuja urgência de trânsito e conectividade também os *softwares* se voltam. Nele, enquanto o audiovisual se espalha na cultura, ao mesmo tempo esvai-se como gênero, formato, linguagem, mídia, reinventando-se como ethicidade e moldura de experiências estéticas *sui generis*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo e outros ensaios.** Chapecó: Argos, 2009.

BEIGUELMAN, Giselle. **Entre cinema lascado, tecnofagia e outras alternativas ao capitalismo fofo.** In: MONTAÑO, Sonia; FISCHER, Gustavo; KILPP, Suzana (Orgs.). Impacto das novas mídias no estatuto da imagem. Porto Alegre: Sulina, 2012.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens.** São Paulo: Papyrus, 1997.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política.** São Paulo: Brasiliense, 1987.

_______. **Passagens.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

MCLUHAN, Marshall; McLuhan, Eric. **Leyes de los medios: la nueva ciencia.** México, D.F.: Alianza; Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1990.

SILVEIRA, Fabrício. **Remediação e extensões tecnológicas do grafite.** Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Santos: INTERCOM, 2007.

KILPP, Suzana. **A traição das imagens.** Porto Alegre: Entremeios, 2010.

LOPES, Tiago. **Audiovisuais locativos: experiências estéticas com mídias computacionais móveis.** Anais do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Fortaleza: INTERCOM, 2012.

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital.** Buenos Aires: Paidós, 2006.

WEIBEL, Peter. **Teoria narrada: projeção múltipla e narração múltipla (passado e futuro).** In: LEÃO, Lucia (Org). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.